

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目:3Dグラフィック I	クラス: 1年 J組 学科:クリエイター科 コース:3Dグラフィックス	担当:松島周平	教科書: Mayaはじめてのモデリングの教科書	授業数: 4時間/週	年間授業: 120時間
---------------	---	---------	----------------------------	---------------	----------------

<p>授業概要: Mayaを使ったモデリング。人型キャラクターが作成できる</p> <p>最終到達目標: ポリゴンモデリングの基本操作がある程度自由にできる。リグの設定ができる。レンダリングの設定ができる。</p>
---

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法		
4月	1	最初のポリゴンモデリング	オリエンテーション	操作に慣れる		Maya	実習		
	2		四角で人型のモデリング	基本操作とプロポーション					
	3								
5月	4	基礎的なモデリング手		頭身のバリエーション					
	5			ポーズとレンダリング テクスチャ					
6月	6	基礎的なモデリング手	四角を変形させる	思った形に近づける					
	7		つなげる 引っ張る						
	8		顔を作る						
7月	9	基礎的なモデリング手	足や腕のかたち						
	10		手と指をつくる						
9月	11	リギング	基本操作		提出課題による評価 自分の作りたい形に近づいているかを評価				
	12	リギング	バインドとスキニング						
	1	リギング	ポーズをつくる						
	2	レンダリング	光源						
10月	3	キャラクターをつくる	反射の違い						
	4		企画 キャラクター設定						
	5		ラフデザイン						
11月	6	キャラクターをつくる	モデリング1		中間評価:自分の思った形か自己評価させる				
	7		モデリング2						
	8		モデリング3						
	9		モデリング4						
12月	10	キャラクターをつくる	リギング1 二足歩行		動きがスムーズ化自己評価				
	11		リギング2						
	12		リギング3						
1月	13	キャラクターをつくる	テクスチャー1		キャラクターと周辺の物をつくり世界を作る				
	14		テクスチャー2						
	15		テクスチャー3						
	16		テクスチャー4						
2月	17	キャラクターをつくる	手付のモーション		歩きのアニメーションの完成				
	18		モーション2						
	19		モーション3						
2月	20	キャラクターをつくる	プレゼンテーション		思ったように動かない場合の対処法など				
	21								
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度		
	割合	0	0	0.3	0.4	0.15	0.15		
		資格取得等							

平常試験:授業内に実施する試験 課題:実習, 演習, 宿題等 課題提出:課題の提出率 課題内容:課題の出来具合  
上段の評価:評価する時期と評価方法を必ず記入